Erster Vortrag :

" Arische Lehre des heiligen Kampfes "

Vorwort .

Der Zweck des ersten Vortrags ist, jene Motive unserer alten Tradition hervorzuheben, die zur Überwindung des Gegensatzes zwischen dem Asketischen und dam Soldatischen, des Sakralen und des Heldischen führen und im Kampf und Sieg einen positiven Weg zur inneren Vollendung und transzendenten Steigerung der Persönlichkeit in voller Abhängigkeit von "religiösen" Prämissen erblicken lassen.

Durch den zweiten Vortrag wird versucht, vor allem dem Verdacht zu entfernen, dass diese Vollendung durch das Heldische doch ins Mystisch-Formlose und Subjektiv- Weltfremde mündet. Deshalb wird die Gralstradition als weiterer Bezugspunkt erwählt. In dieser Tradition tritt die erste Aufgabe, - mit dem Gedanken des Reiches und eines kämpferischen Ordens in engste Verbindung, damit auch mit überindividuellen und historischen Zielsetzungen: der Held, der den Gral gesehen hat, wird verflucht. Es wurde ausserdem die Gralstradition als Beleg gewählt, weil die in Frage stehende Lehre durch Elemente zum Ausdruck kommt, die nordischen Ursprungs sind und dazu auf unsere gemeinsame römisch-germanisch-gibellinische Wirklichkeit zurückweisen.

In den beiden Vorträgen wird betont, dass es sich dabei nicht um eine "tote" Vergangenheit handelt, sondern um Bedeutungsgehalte, die als höherer Bezugspunkt für die Symbole und Mythen der heutigen erneuernden Bewegungen dienen könnten.

Die Okkulte Kräfte des Weltumsturzes streben danach, diese Steigerung zu verhindern und folglich die geistige Macht derartiger Symbole und Mythen zu lähmen. Mit dem dritten Vortrag wird versucht, die Hauptwaffen dieses geheimen Krieges zu entdecken und entpuppen, um im voraus die Aktion zu verhindern, die unsere Gegner gegen die Wiederaufnahme der Hauptmotive der

arischen Tradition der Tathandlung, des Ordens und des Reiches in ihrer höchsten und unverfälschten Form richten.

Baron E v o l a .

Unsere Kultur befindet sich einer Alternative gegenüber, in der die Hauptwurzel ihrer Krise zutage tritt. Einerseits haben wir eine Kultur ohne Leben, eine Ethik des Ungewissen, einen Glauben, der im Grunde recht wenig unserem Lebensstil entspricht. Auf der anderen Seite haben wir eine paroxystische Entwicklung all dessen, was Tathandlung ist, freilich in einem materialistischen und fast barbarisch zu nennenden Sinn. Kaum nötig, hervorzuheben, wie von diesen beiden termini der zweite sich von Tag zu Tag als der überwiegende erweist. Unsere Zivilisation steht ganz wesentlich im Zeichen der Aktion. Dies vor allem darum, weil die dem Abendlande eigene Tradition tatsächlich eine Tradition nicht der reinen Erkenntnis oder der Kontemplation, sondern der Tat ist. Loch die heute bekannte Aktion ist nichts als eine entpotenzierte, weil verweltlichte und jedes transzendenten Beziehungspunktes beraubte Aktion. Biese Lage entspringt verborgenen, von den meisten kaum geahnten Ursachen. Der Gedanke ist nicht gewagt, dass in gewisser Hinsicht das Christentum eine dieser Ursachen ist. Dieser Glaube, der weder arischer noch römischer, sondern semitisch-südlicher Herkunft ist, kam — anstatt eine Ergänzung unserer alten Tradition zu bedeuten — als deren brüske Unterbrechung zur Geltung. Die Psychologie lehrt, wie die Hemmungen die Sublimierung lähmen und unterdrückte Energien in Krankheitskeime verwandeln. Analog ist die Diagnose des Prozesses, dem wir die Säkularisierung und Materialisierung unserer Tradition der Tathandlung verdanken. Die christlich-dualistische Auffassung des Geistes entseelte unsere Kultur der Tat. Sie versperrte ihr den Weg nach oben, den Weg zur absoluten Geistwerdung. Sie errichtete eine unsichtbare, doch hartnäckige Schranke, sodass im Anrennen gegen sie die von den Tatwerten bedingten Kräfte

endlich zu ihrer Entladung kein anderes Gebiet zugänglich fanden als das des Materiellen, Daraus entsprang eine pathologische Uebersättigung dieses Gebietes. Die entweihte und jeder verklärenden Macht beraubte Aktion musste mit Notwendigkeit zu Fieber und Manie entarten; sie wurde zum Tun um des Tuns willen oder zu einem Tun, das nur zeitbedingten Verwirklichungen verhaftet ist. Von der Reformation und dem Humanismus an hat dieser Prozess sich nicht mehr aufhalten lassen.

An diesem Wendepunkt unserer Geschichte ergibt sich für die Besten die Notwendigkeit einer Revolte und der Rückkehr zur Tradition einer wieder sakralen und spirituellen Tathandlung. Nur auf diesem Wege kann das arische Abendland seine Befreiung finden und eine Seele empfangen, die ihm wirklich angemessen ist. Nur auf diesem Wege wird unsere heroische Berufung ihre höchste Entfaltung erlangen und werden unsere Bestrebungen zum Wiederaufbau Erfüllung finden können.

Wir wollen heute Abend einen kurzen Ausflug wagen in eine Welt, die unter dem positivistischen Aberglauben der modernen Zivilisation fast begraben liegt. Wir verfolgen dabei das Ziel, einige Grundbegriffe eben unserer alten gemeinsamen Tradition der Tat und ihrer Krönung in der mystischen Lehre vom Sieg wieder ans Licht zu ziehen.

Vor allem wollen wir die "Spiele" betrachten. Für die Modernen wird es überraschend sein zu erfahren, dass die von Livius übermittelte Definition für Kampf spiele res divinae lautet. Das klassische Aequivalent dessen, was heute der Sport ist, war also etwas Heiliges, Religiöses: es war ein "göttliches Ding", res divinae. Ueberdies waren in Griechenland und Rom die Spiele symbolischen Gestalten von Göttern und Heroen oder ihren gleichfalls symbolisch gemeinten Taten geweiht. Sie hatten im strengsten Sinne den Bedeutungswert eines Kultes oder Ritus. Die Kampfspiele, berichtet Dion Cassius, werden rite facte, rituell abgehalten. Sie folgen deshalb einer

strengen und unveränderlichen Ueberlieferung. Der leichteste Verstoss brachte die Notwendigkeit mit sich, sie zu wiederholen, um so zu vermeiden, dass göttliche Kräfte sich unheilbringend gegen die Stadt wenden könnten, ueberdies war man in Rom überzeugt davon, dass die Vernachlässigung der sacra certamina, der heiligen Kampfspiele, eine schwere Gefahr heraufbeschwören würde. In Augenblicken öffentlichen Unglücks oder politischer Gefahr wurden die Spiele fast im Sinne eines Beschwörungsritus ausgeführt.

Die Leiter der römischen Spiele waren ursprünglich stets strenge Priestergestalten. Im Zirkus wurden keine profanen Darstellungen geduldet, sondern sie fanden im Zeichen der den grossen arischen Göttern geweihten Altäre und Tempel statt. Der feierliche Umzug, mit dem die Spiele eingeleitet wurden, war ähnlich dem Umzug der Triumphatoren selbst. Die Symbole der höchsten kapitolinischen Götter wurden in den Zirkus getragen, gleichsam um so ihre unsichtbare Gegenwart zu versinnbildlichen, die überdies auch durch das Vorhandensein leerer Stühle ihren mystischen Ausdruck fand. Die siegreichen Heerführer ihrerseits begaben sich vom Kapitol zum Zirkus, zur Feier der Spiele. So erweisen sich die Spiele aufs engste dem mystischen und sakralen, wie auch dem heroischen und triumphatorischen Element angehörig.

Der antike Mensch erlebte geheime und göttliche Kräfte hinter der körperlichen Welt, hinter den menschlichen Gedanken und Instinkten, hinter den Kolliktivitäten und grossen historischen Schicksalen. Der Ritus war für ihn keine leere und formalistische Zeremonie. Der Ritus war für den traditionsgebundenen Menschen eine objektive geistige Technik, wirksam, um auf diese Kräfte einzuwirken, sie zu entfesseln, zu bändigen oder in bestimmte Richtungen zu leiten. Dieser Hintergrund ist nicht als Aberglaube anzusprechen, sondern er ist bedingt durch einen transzendenten und überreligiösen Realismus. Von

diesem Hintergrund hebt sich der geheime Sinn auch der Kampfspiele greifbar ab.

Die Kampfspiele wurden in ihrem tieferen Bedeutungsgehalt ein Ritus von ehedem heroischem Charakter. Sie waren eine Methode, um mittels einer bestimmten Handlung göttliche Kräfte zu entfesseln oder im kollektiven Bewusstsein die Gegenwart und Wirksamkeit göttlicher Kräfte zu erneuern. Es kann also nicht überraschen, dass mystische Zahlen und Symbole bis hinein in die architektonische Struktur der Zirkusse und Rennbahnen derart vorherrschen, dass ihre greifbare Stofflichkeit übergeordneten Bedeutungsgehalten angepasst wird. Tief unten, an dem der Gottheit Consus geweihten Altar, einer unterirdischen Wesenheit voll gieriger Erwartung des bei den Kampfspielen vergossenen Blutes, bestand eine Art Durchbruchstelle unterirdischer Mächte. Oben dagegen verkörperten die von Siegesgöttinnen und olympischen Gottheiten gekrönten Statuen und in ihrer Mitte die Symbole der Sonnenflamme das entgegengesetzte Prinzip, die wahrhaft göttliche Kraft. So wurde eine physische Angelegenheit — sei es auch unbewusst — auf eine symbolische und übernatürliche Ebene erhoben. Der Zirkus verwandelte sich so in einen sozusagen schicksalhaften Mittelpunkt, - Tertullian sagt eindrucksvoll: in einen Rat von Göttern. Analogien stifteten geheimnisvolle Zusammenhänge. Der Sieger konnte so mit göttlichem Charakter bekleidet, wenn nicht geradezu als Augenblicksinkarnation eines Heroen oder eines Gottes erscheinen. Wenn wir von den arisch-römischen Ueberlieferungen zur hellenischen übergehen, so möchten wir nur daran erinnern, dass in Olympia die olympischen Spiele als von Herakles begründet galten, zur Erinnerung an einen metaphysischen Kampf, an Kampf und Sieg der olympischen Mächte über die titanischen. Im Augenblicke des Triumphes wurde der Sieger als eine Offenbarung des olympischen Gottes, von Zeus selbst, angesehen.

Damit haben wir uns dem leitenden Gesichtspunkt unserer Betrachtungen genähert. In den altarischen Ueberlieferungen erschien der heroische Rausch und Sieg als ein Weg zu innerer Erhöhung, analog demjenigen, den die klassischen Mysterien lehrten und wonach im Initiierten der Tod sich in Auferstehung verwandelt. In diesem Sinne konnten die Spiele, weit davon entfernt, ein Ausdruck des Aberglaubens zu sein, die Taten von Göttern und Halbgöttern feierlich ins Gedächtnis zurückrufen: die antike Gräberkunst verwandte entsprechend häufig als Stoff die Gestalten olympischer Sieger und triumphierender Krieger, um die Zuversicht des Verstorbenen auf ein vollkommenes und unzerstörbares jenseitiges Leben auszudrücken. Auf dieser Grundlage wird auch die schon angedeutete Auffassung der Kampfspiele als eines heroischen Ritus verständlich, als eine Methode zur Erweckung und Erneuerung übermenschlicher Kräfte, die von den Volksgemeinschaften als entscheidend für ihre Schicksale und ihre Grosse empfunden wurden. In Rom hatten eine ganze Reihe von Spielen eben den Sinn, die Victoria des Caesars zu erneuern, die als eine mit selbständigem und unzerstörbarem Leben begabte Wesenheit aufgefasst wurde.

Gehen wir jetzt zu einer zweiten und höheren Erscheinungsform der geistigen Ueberlieferung über, soweit sie auf die Tathandlung Beziehung hat. Wir haben dabei in Kürze vom Krieg als von einem "Heiligen Krieg" zu sprechen. Den blutigen Unternehmungen und Eroberungen aller altarischen Völker lässt sich schwerlich eine metaphysische Rechtfertigung und transzentende Absicht absprechen. In dem traditionsbegründeten Weltbild wird jede Wirklichkeit zum Symbol. Dies gilt auch für den Krieg. Auf dieser Grundlage konnten Krieg und "Gottes Weg" nicht selten zu einer und derselben Sache verschmelzen.

Allen sind die charakteristischen Zeugnisse geläufig, die uns in dieser Hinsicht die nordisch-germanische Ueberlieferung bietet. Wie allgemein bekannt, ist Walhalla der Sitz himmli-

scher Unsterblichkeit, die den "Freien" göttlicher Abstammung und den auf dem Schlachtfeld gefallenen Helden vorbehalten ist. Der Herr dieser Stätte, Odhin-Wotan, wird uns in der Ynglingasaga vorgeführt als derjenige, der mit seinem symbolischen Opfer am Weltbaume Yggdrasil den Helden den Weg gewiesen hat, der zum göttlichen Wohnsitz hinaufführt, wo ewiges Leben blüht,- wie auf einer leuchtenden Bergspitze, die über die Wolken hinausglänzt. Gemäss dieser Ueberlieferung ist kein Opfer oder Kult dem höchsten Gott genehmer, keines trägt reichere überweltliche Früchte als dasjenige Opfer, welches der Held dadurch bringt, dass er kämpfend auf dem Schlachtfelde fällt.

Aber mehr noch: durch die Helden, die fallend Odhin ein Opfer darbringen, wird die Schaar derer verstärkt, deren dieser Gott bedarf zum letzten Kampf gegen ragna-rökkr, d.h. gegen das Verhängnis der Verdunkelung des Göttlichen, das seit fernen Zeiten drohend über der Welt liegt. In der Edda heisst es denn auch: "So gross auch die Zahl der in Walhalla versammelten Helden ist, es werden ihrer nie genug sein, wenn der Wolf hervorbrechen wird." - Der Wolf ist hier das Symbol finsterer und wilder Mächte, die zu bändigen und zu unterwerfen ursprünglich der Kultur der Asen gelungen war.

Analog ist die iranisch-arische Lehre von Mithra, dem "Krieger ohne Schlaf", der an der Spitze der fravashi, d.h. der transzendentalen Anteile seiner Getreuen, gegen die Feinde des arischen Glaubens ankämpft. Wir werden gleich näher auf die fravashi einzugehen haben, die im Grunde den Walküren der nordischen Ueberlieferung entsprechen. Zunächst möchten wir jedoch noch den allgemeinen Begriff des "Heiligen Kampfes" mittels dreier weiterer Zeugnisse klären, die wir der islamischen Ueberlieferung, der mittelalterlichen Kreuzfahrertradition und der indo-arischen Ueberlieferung entnehmen.

Was die islamische Ueberlieferung angeht, so muss sofort hervorgehoben werden, dass die Idee des Heiligen Krieges ur-

sprünglich persischer, also arischer Herkunft ist und erst später von den arabischen Stämmen übernommen wurde. Dies vorausgeschickt, unterscheidet die islamische Tradition zwei heilige Kriege: der eine ist der grosse Heilige Krieg, der andere der kleine Heilige Krieg. Diese Unterscheidung rührt von einem Ausspruch des Propheten her, der auf der Rückkehr von einer kriegerischen Unternehmung sagte: "Vom kleinen sind wir zum grossen Heiligen Krieg zurückgekehrt." Der grosse Heilige Krieg gehört der geistigen Ordnung an. Der kleine Heilige Krieg ist dagegen der materielle Kampf, der physische Krieg, der in der Aussenwelt gegen ein feindliches Volk, insbesondere gegen die Ungläubigen, Ungerechten oder Barbaren, ausgefochten wird. Der grosse Heilige Krieg ist der Kampf des Menschen gegen die Feinde, die er in sich trägt. Genauer gesprochen, ist er der Kampf des übernatürlichen Elements im Menschen gegen alles, was triebhaft, leidenschaftsbedingt, den Kräften der Natur hörig ist. In diesem Sinne wird in einem Text arischer Kriegerweisheit, in der Bhagavad-gitâ, gesagt: "Durch die Verwirklichung dessen, was jenseits des Verstandes ist, bekräftige Dich durch Dich selbst und töte den Feind in Gestalt des schwer besiegbaren Wunsches." Vorbedingung für das innere Befreiungswerk ist, dass ein solcher Feind, der "Ungläubige" und der "Barbar" in uns, vernichtend geschlagen wird.

Im Rahmen einer heroischen Tradition wird jedoch der kleine Heilige Krieg nur als äusserlicher Kampf, nur als Weg begriffen, durch dessen Vermittlung eben dieser grosse Heilige Krieg zu verwirklichen ist. Aus diesem Grunde treten im Islam "Heiliger Krieg" und "Weg Gottes", jihad, oft als Synonyme auf. So lesen wir im Koran: "Es kämpfen auf dem Wege Gottes - d.h. im Heiligen Krieg - diejenigen, welche das irdische leben dem zukünftigen opfern: denn dem, der auf dem Wege Gottes kämpft und getötet wird, oder dem, der siegt, werden wir hohen Preis zollen". Und weiterhin: "Und diejenigen, die auf Gottes Weg getötet werden, - nimmer leitet er ihre Werke irre. Er

wird sie leiten und ihren Herzen Frieden schenken. Und einführen wird er sie ins Paradies, das er ihnen zu wissen getan". Hier wird auf den physischen Tod im Kriege angespielt, dem der sogenannte Mors Triumphalis, der "siegreiche Tod", der klassischen Ueberlieferungen genau entspricht. Doch dieselbe lehre kann auch in symbolischem Sinne verstanden werden. Wer im kleinen Krieg einen "grossen Heiligen Krieg" zu erleben verstanden hat, hat eine Kraft in sich erzeugt, die ihn instandsetzt, die Krise des Todes zu besiegen. Doch auch ohne physisch getötet worden zu sein, kann man den Tod erleben, kann man gesiegt und ein "Ueberleben" verwirklicht haben. "Paradies", "Himmlisches Reich" und ähnliche Bezeichnungen sind in Wirklichkeit nichts anderes als symbolische Versinnbildlichungen transzendenter Bewusstseinszustände, auf einer höheren Ebene als leben und Tod.

Diese Betrachtungen dürfen auch als Prämisse gelten, um dieselben Bedeutungsgehalte unter dem äusseren christlichen Gewande wiederzufinden, welches die heroische nordisch-abendländische Ueberlieferung in den Kreuzzügen überzuwerfen gezwungen war, um nach aussen hin in Erscheinung treten zu können.

Viel mehr, als man im allgemeinen zu glauben geneigt ist, hatte in der Kreuzzugsideologie die Befreiung des Tempels, die Eroberung des Heiligen Landes Berührungspunkte mit der nordisch-arischen Tradition, die sich auf das mystische Asgard bezieht, auf das ferne Land der Asen und Helden, wo der Tod nicht herrscht, und wo die Bewohner sich eines unsterblichen Lebens und eines übernatürlichen Friedens erfreuen. Der Heilige Krieg erschien als ein durchaus geistiger Krieg, sodass er buchstäblich von den Predigern mit einer "Läuterung, gleichsam dem Feuer des Purgatoriums noch vor dem Tode", verglichen werden konnte. - "Welcher Ruhm für Euch, aus dem Kampfe nicht anders denn mit Lorbeeren gekrönt hervorzugehen. Doch wieviel

grösser der Ruhm, sich auf dem Schlachtfeld eine unsterbliche Krone zu erringen," - so sprach zu den Templern ein Bernhard von Clairvaux. Der "absolute Ruhm* - derselbe, der dem Herrn in Himmelshöhen, in excelsis Deo, von der Theologie zugeschrieben wurde - war auch dem Kreuzfahrer verheissen. Auf dieser Grundlage stellte sich Jerusalem, das erträumte Ziel des "kleinen Heiligen Krieges", in einem doppelten Aspekte dar, als irdische Stadt und als himmlische Stadt und der Kreuzzug als Präludium einer wahrhaft zur Unsterblichkeit führenden Leistung.

Die militärischen Wechselfälle der Kreuzzüge verursachten zunächst Ueberraschung und Verwirrung. Doch dann hatten sie nur die Wirkung, die Idee des Krieges von jedem Rückstand von Materialität zu läutern. Der unglückliche Verlauf eines Kreuzzuges wurde mit der vom Unglück verfolgten Tugend verglichen, deren Wert nur in Bezug auf ein nicht irdisches Leben beurteilt und belohnt werden kann. Damit wurde ein Standpunkt eingenommen, der über Sieg wie über Niederlage erhaben ist und jedes Werturteil auf die rituelle Seite der Tat konzentriert. Den wahrhaften Mittelpunkt bildete demnach der Heilige Krieg, unabhängig von seinen sichtbaren Ergebnissen, als ein Mittel, um aus dem aktiven Opfer des menschlichen Elementes unsterblich machenden Ruhm zu erlangen. Der Dualismus von Sieg und Tugend ist hier naturgemäss von dem allgemeinen Dualismus beeinflusst, wie er dem christlichen Glauben eigen ist. Trotzdem kommt in dieser Haltung ein höherer Standpunkt erneut zum Durchbruch, der seine Wurzel und seinen logischen Ort nicht im Christentum, sondern in der heroischen Wirklichkeit des arischen Altertums hat.

Dieser Wirklichkeit gehört die Ueberlieferung an, wie sie In einem indo-arischen Text, der Bhagavad-gitâ, zutage tritt.

Dieselbe Lehre gewinnt hier eine metaphysische Grundlage. Das Mitleid, das den Krieger Arjuna davon abhält, gegen den

Feind ins Feld zu ziehen, wird von dem Gott: "Feigheit, unwürdig eines Edlen und vom Himmel entfernend" genannt. Die Verheissung lautet: "Getötet, - wirst Du das Paradies haben, siegreich, - wirst Du die Erde haben. Deshalb stehe entschlossen auf zur Schlacht." Die innere Ausrichtung, die fähig ist, den kleinen Krieg in den grossen Heiligen Krieg zu wandeln, in Tod und triumphierende Auferstehung, wird klar umschrieben: "Indem Du jede Handlung mir weihest", sagt der Gott, "mit dem in höchstem Ichzustand verweilenden Geist, fern jedem Gedanken des Besitzes, befreit vom Fieber des Geistes, kämpfe!" In ebenso klaren Ausdrücken heisst es von der Reinheit dieser Handlung: sie muss um ihrer selbst willen gewollt werden, jenseits von jedem empirischen Zweck, von jeder Leidenschaft, von jeder menschlichen Triebfeder. "Indem Du Lust und Leid, Vorteil und Verlust, Sieg und Niederlage im Werte gleichsetzest, bewaffne Dich für die Schlacht: so wirst Du keinen Makel auf Dich laden."

Als weitere metaphysische Begründung erklärt der Gott den Unterschied zwischen dem, was absolute Geistigkeit und als solche unzerstörbar ist - und dem, was als körperliches und menschliches Element nur illusorisch ein Dasein hat. Mit dem Bewusstsein der metaphysischen Unwirklichkeit dessen, was man als vergängliches Leben und sterblichen Leib verlieren, oder wodurch man bei anderen den Verlust bedingen kann, verbindet sich die Kenntnis jener Erscheinungsform des Göttlichen, der gemäss es eine Macht ist, die in unwiderstehlicher Absolutheit mit sich fortreiset. Der Grösse dieser Kraft gegenüber erscheint jede bedingte Daseinsform als Negation. Deshalb gelangt diese Macht zu furchtbarer Offenbarung, wo immer diese Verneinung aktiv verneint wird, das heisst, wo im Ansturm jedes begrenzte Dasein fortgerissen oder vernichtet wird. Die Einzelnen sind dem Werden, der Verwandlung, dem Verschwinden unterworfen, eben weil in ihnen eine Macht lodert, die über sie hinaus transzendiert, eine Macht, die unendlich mehr will,

als was sie je wollen können. Auf dieser Grundlage lässt sich die Energie genauer umschreiben, die geeignet ist, die heroische Verwandlung zu bewerkstelligen. Die Werte werden in ihr Gegenteil umgewandelt: der Tod wird Behauptung des Lebens. Der sakrale Krieger erscheint als eine Manifestation des Göttlichen, als metaphysische Kraft der Zerstörung des Endlichen. Er zieht diese Kraft aktiv auf sich, verklärt und befreit sich in ihr, indem er die Fesseln des Menschlichen zerbricht. Die suggestiven Aeusserungen eines anderen, doch derselben Tradition zugehörigen Textes lauten: "Das Leben wie ein Bogen; die Seele wie ein Pfeil; als die zu durchbohrende Zielscheibe - der absolute Geist. Mit diesem Geist sich verbinden, wie der abgeschnellte Pfeil sich in sein Ziel einbohrt. Kurz, darin besteht die metaphysische Rechtfertigung des Krieges, die Wandlung des kleinen Krieges in den grossen Heiligen Krieg, wie er der heroischen indo-arischen Welt geläufig war.

Damit sind alle Voraussetzungen gegeben, um auch zum Verständnis des innerlichsten Gehaltes vorzustossen, der einer Gruppe klassischer und nordischer Ueberlieferungen zugrundeliegt, gipfelnd in der mystischen Lehre vom Sieg. Als Ausgangspunkt darf uns dabei die Beobachtung dienen, dass im klassischen und indogermanischen Altertum im allgemeinen mehrere Vorstellungen in eigenartiger Vermengung auftreten: die Vorstellung der Seele als Dämon und "Doppelgänger"; die Vorstellung von einer Todesgöttin; endlich die Vorstellung von einer Siegesgöttin. Mit anderen Worten: es handelt sich dabei um die Idee von einem einzigen Wesen, das gleichzeitig Göttin der Schlacht und des Sieges ist, sowie es das transzendentale Element der Seele verkörpert.

Versuchen wir zu einem geistigen Verständnis dieser verschiedenartigen Elemente vorzudringen. Vor allem gilt es zu prüfen, was für eine Bewandtnis es mit dem "Dämon" oder "Genius" oder "Doppelgänger" hat, und in welcher Beziehung zur

menschlichen Seele stehend diese Wesen gedacht wurden. Der Schlüssel dazu ist bereits gegeben in unserer Hindeutung auf jene tiefliegende Kraft, der gegenüber die menschliche Existenz nichts ist als blosse Negation. Hinzuzufügen ist nur, dass diese Kraft in einer Seite ihrer Entfaltung als gestaltende Energie aufgefasst wurde. Der Dämon ist ähnlich den "Laren", von denen Makrobius sagt: "Sie sind die Götter, die uns am Leben erhalten. Sie nähren unseren Leib und regulieren unsere Seele." Der antike Mensch sah im Dämon oder Doppelgänger eine tiefliegende Kraft, die insgeheim alle jene leiblichen und seelischen Vorgänge leitet, zu denen das gewöhnliche Bewusstsein nicht gelangt, die aber doch unser Dasein und unser Schicksal bedingen. Es darf gesagt werden, dass zwischen Doppelgänger und gewöhnlichem Bewusstsein eine Beziehung besteht wie zwischen individuierendem und individuiertem Prinzip. Das erste ist nach der Lehre der Alten eine überindividuelle Kraft, daher Geburt und Tod überlegen. Das zweite Prinzip ist auf normalem Wege der Auflösung unterworfen. Bemerkenswert ist der Umstand, dass in der nordischen Tradition die Vorstellung der Walküre mit derjenigen der fyljgya verschmilzt, das heisst mit einer im Menschen wirkenden geistigen Wesenheit, deren Macht sein Schicksal anheimgestellt ist. Dasselbe gilt für die frawashi der iranisch-arischen Ueberlieferung. Die frawashi - führt Darmesteter aus - ist die innerste Macht jedes Wesens, ist dasjenige, was es aufrecht erhält und bewirkt, dass es geboren wird und besteht. Gleichzeitig sind die frawashi, wie die Walküren, schreckliche Kriegsgöttinnen, die Glück und Sieg verleihen. Verweilen wir einen Augenblick bei dieser Gleichsetzung.

Es ist bekannt, dass das indogermanische Altertum eine ausgesprochen aristokratische Auffassung von der Unsterblichkeit besass. Nicht alle entrinnen der Salbstauflösung, dem erloschenen Scheindasein im Hades und in Niflheim. Die Unsterblichkeit ist ein Vorrecht weniger, und im wesentlichen ein he-

roisches Vorrecht. Ein Nachleben nicht als Schatten, sondern als Halbgott ist nur denen gewährt, die eine besondere geistige Tat von der einen zur anderen Natur erhoben hat. Hier können wir leider nicht alle Belege anführen, die zur folgenden Schlussfolgerung hindrängen: im technischen Sinne bestand eine solche geistige Handlung nach den altarischen Ueberlieferungen in einer Wandlung des Selbstsinnes vom gewöhnlichen menschlichen Bewusstsein, das beschränkt und individuiert ist, zu einer tiefen, überindividuellen, individuierenden Kraft, die jenseits steht von Leben und Tod, und von der wir gesagt haben, dass ihr die Vorstellung des "Dämons" entspricht.

Doch der Dämon transzendiert jede der endlichen Formen, in denen er sich offenbart. Deshalb hat der brüske Uebergang vom gewöhnlichen Ichzustand zum "dämonischen" Zustand die Bedeutung einer zerstörerischen Krise: wie ein Blitzschlag infolge eines zu hoch gespannten Potenzials. Eine solche Zerstörung und Krise vollzieht sich tatsächlich durch den Tod. Nehmen wir nun an, dass unter ganz aussergewöhnlichen Umständen der Dämon sozusagen in uns hereinbrechen und uns so seine zerstörerische Transzendenz fühlen lassen kann; dann hätte man eine Art aktiven Erlebnisses des Todes, und es wird nun klar, warum die Gestalt des Doppelgängers oder Dämons in den antiken Vorstellungen mit der Gottheit des Todes verschmelzen könnte. In der nordischen Ueberlieferung <u>sieht</u> der Krieger seine Walküre eben im Augenblick des Todes oder der Todesgefahr.

Gehen wir weiter. Sind in der religiösen Askese, Abtötung, Verzicht aufs eigene Ich, Elan der Hingabe an Gott die bevorzugten Mittel, mit deren Hilfe man es unternimmt, die eben angedeutete Krise erfolgreich zu überwinden, so ist dagegen im Rahmen einer heroischen Tradition der Weg zu diesem Ziel der aktive Aufschwung, die Entfesselung des Tatelementes. Als niedere Erscheinungsform dieses Elementes sehen wir so z.B. den Tanz als heilige Methode verwandt, um durch die seelische Ek-

stase tiefer liegende Kräfte hervorzurufen und einzusetzen. In das zu dionysischem Rhythmus entfesselte Leben des Einzelnen senkte sich ein anderes Leben ein, gleichsam als das Auftauchen seiner abgründigen Wurzel. Furien, Erinnyen und andere wilde geistige Naturen sind die antiken symbolischen Verbildlichungen dieser Kraft. Sie entsprechen daher einer Erscheinungsform des Dämons, seiner schrecklichen und aktiven Transzendenz nach. Auf einer höheren Stufe stehen eben die sakralen Kampfspiele. Noch höher steht der Krieg. Auf dem hellsichtigen Gipfel der Gefahr und des heldischen Kampfesschwunges wurde die Möglichkeit eines derartigen Erlebnisses anerkannt. Sehen der Ausdruck ludere, spielen, kämpfen enthält nach Brugmann die Idee des Lösens. Es ist dies eine Anspielung auf die dem Kampfe eigene Kraft, tiefere verborgene Kräfte von der individuellen Begrenzung zu entbinden und frei hervortreten zu lassen. Daraus entspringt der Grund für die zweite Gleichsetzung. Der Dämon und die Todesgöttin sind nicht nur mit den Furien, Erinnyen und anderen entfesselten dionysischen Wesenheiten identisch, sie sind gleichwertig auch mit den Stürmjungfrauen der Schlachten. Die frawashi heissen "die schrecklichen, die allmächtigen", "diejenigen, die im Sturm angreifen und den Sieg dem geben, der sie anruft."

Die gleiche Wesenheit nimmt schliesslich die Gestalt der Siegesgöttin an. Diese letzte Metamorphose kennzeichnet die glückliche Vollendung der geschilderten inneren Erlebnisse. Ebenso wie der Dämon oder Doppelgänger eine tiefere Macht in ihrem Latentzustand gegenüber dem gewöhnlichen Bewusstsein bedeutet, wie die Furien und Erinnyen eine besondere Erscheinungsform dämonischer Entfesselungen und Ausbrüche widerspiegeln - ebenso ist die Siegesgöttin der Ausdruck des Triumphes über diese Macht. Sie bedeutet den sieghaften Aufschwung zu einem Zustand jenseits der Gefahr von Ekstasen und unterpersönlichen Zersetzungsformen, einer Gefahr, die stets hinter dem frenetischen Augenblick der dionysischen Handlung lauert.

Sie bedeutet den Aufschwung zu einem geistigen Zustand, der frei, unsterblich, innerlich unzerstörbar macht.

Doch wo die Taten des Geistes sich durch Tathandlungen und reale Tatsachen äussern, da ergibt es sich, dass wirklich das Physische dem Metaphysischen, das Sichtbare dem Unsichtbaren entspricht. Derartige geistige Tathandlungen zeigen sich uns dann als die geheime Seele kriegerischer Unternehmungen, deren Krönung der echte und wirkliche Sieg ist. Der materielle militärische Sieg wird dann zu einer blossen Entsprechung für eine geistige Tatsache, die den Sieg dort, wo Aeusseres und Inneres zusammenhängen, bedingt hat. Der Sieg erscheint so als greifbares Zeichen für eine Initiation und mystische Wiedergeburt, die sich im selben Punkte vollzogen haben. Die Furien und der Tod, denen der Krieger materiell auf dem Schlachtfelde standgehalten hat, begegnen ihm auch innerlich, im Geistigen, in Form eines gefahrdrohenden Aufbruchs der tiefsten Gründe seines Wesens. Indem er über diese triumphiert, ist der Sieg sein. Und der Ruhm, der ihn dann umgibt, ist kein leerer Schall, sondern eine wirkliche Kraft, eine metaphysische Offenbarung, ein Aufleuchten der Ueberwelt.

So erklärt es sich, warum in den antiken Ueberlieferungen jeder Sieg einen sakralen Bedeutungsgehalt gewann. So bot der auf den Schlachtfeldern bejubelte Kaiser das Erlebnis der brüsken Anwesenheit einer mystischen, ihn verwandelnden Kraft. So ist endlich der tiefe, keineswegs theoretische Sinn eines im Ruhm und in der Göttlichkeit der Sieger durchbrechenden überirdischen Charakters zu begreifen. Von der Siegesgöttin Nike empfängt der dorische Held Herakles den Kranz, der ihn teilhaftig werden lässt der olympischen Unsterblichkeit. Wenn die Seelen der Helden von den Walküren — die Walküren wurden gleichzeitig auch als jene Kräfte verstanden, die dem Feinde einen panischen Schrecken einjagen — zum Sitz der Unsterblichkeit geleitet werden, so sind sie es auch, die den Endsieg

bestimmen. Die mystische Theologie lehrt, dass sich im Ruhme die seligmachende geistige Schau vollzieht, und die christliche Ikonographie umgibt die Häupter der Heiligen und Märtyrer mit der Aureole des Ruhmes. All dies bedeutet aber eine allerdings verkümmerte Erbschaft unserer höchsten heroischen Ueberlieferung. Die iranisch-arische Tradition kannte nämlich bereits den als himmlisches Feuer verstandenen Ruhm, der auf Könige und Führer herabsteigt, sie unsterblich macht und im Siege für sie Zeugnis ablegt. Und die antike königliche Strahlenkrone symbolisierte eben den Ruhm als sonnenhaftes und himmlisches mystisches Feuer Prüft man den tiefsten Sinn der dem Rittertum eigentümlichen Auffassung der Waffenprobe als eines Gottesurteils, so entdeckt man dieselbe Vorstellung: der Sieg gleichbedeutend mit einem übernatürlichen Zeichen für die Wahrheit, die Gerechtigkeit, das Recht. Kraft desselben Gedankens hatte in Rom die Zeremonie des Triumphes einen weit eher sakralen als militärischen Charakter. Der Triumphator zog zum Tempel des leuchtenden kapitolinischen Himmelsgottes, um in seine Hände den Lorbeer des Sieges zu legen, womit ausgedrückt werden sollte, dass der wahre Schöpfer des Sieges nicht so sehr der menschliche und sterbliche Teil des Siegers sei als vielmehr ein transzendentes, über persönliches Element, das ihn ebenbildlich jenem Gotte angleicht. Aus diesem Grunde bekleidete sich in der Zeremonie des Triumphes der Sieger mit allen der Gottheit eigenen Wahrzeichen und Symbolen. Licht, sonnenhafter Glanz, Ruhm, Sieg, göttliches Königtum sind Vorstellungen, die in der klassischen und indogermanischen Welt in engster Verbindung erscheinen. In diesem Sinne ist uns die mystische Lehre vom Siege ein leuchtender Gipfelpunkt unserer gemeinsamen Tat-Tradition.

Diese Tradition spricht auch heute noch vernehmbar zu uns. Diese Tradition stellt uns heute vor die Alternative: Treue oder Verrat. Wir können hier nur die Worte wiederholen, die wir an den Eingang dieses Ausflugs in die alte heroische Welt

gesetzt haben. - Heute stehen wir vor dem gebieterischen Bedürfnis, überwinden zu müssen — sei es nun eine müde, blutleere, aus frömmlerischen Gefühlen oder abstrakter Spekulation geformte Geistigkeit — oder sei es die materialistische Entartung der Tathandlung. Wenn auch die äusseren und zeitbedingten Erscheinungsformen der altarischen Tatüberlieferung der Vergangenheit angehören, so ist doch der ihr innewohnende Geist auch heute noch lebendig und darf ein höchstes Recht beanspruchen gegenüber den alten und neu geschaffenen Idolen.

Vor allem: es muss zu neuem Leben zurückkehren das Ideal einer Kraft, die gleichzeitig Geist ist; eines Sieges, der gleichzeitig Verklärung und erleuchtender Ruhm ist. Möge sich auch weiterhin eine barbarische Zivilisation mit dem tierisch-aktivistischen und mechanischen Lebensideal berauschen - all dies interessiert uns nicht, betrifft uns nicht.

Krieg: sagen wir es mit lauter Stimme: der Krieg soll für uns weder ein grausames Gemetzel, noch eine traurige Notwendigkeit sein, sondern der Weg zu einer höheren Lebensform und die Prüfung der göttlichen Sendung eines Volkes.

Für den alten Arier war übrigens jeder Krieg das Gleichnis eines ewig dauernden Kampfes zwischen metaphysischen Mächten: auf der einen Seite stand die rohe Gewalt, das Titanisch-Tellurische, das Barbarische im klassischen Sinne, das Weiblich-Dämonische. Wir haben schon die Gelegenheit gehabt hervorzuheben, dass unsere Kultur heute Jahre der Entscheidung erlebt, deren letzter Sinn in der engsten Verbindung mit einer solchen Erkenntnis steht. Nach dem Zusammenbruch unseres alten Europas, nach den rationalistischen und individualistischen Verwüstungen und all dem, was der Aufstand der Massen und die Dämonie des materialisierten Kollektivismus auf jedem Gebiet zustande gebracht haben bis zum Endpunkt des Bolschewismus, sind heute dunkle Mächte im Begriffe, sich zum letzten Angriff vorzubereiten. Diesen Kräften entsprechen am genauesten die

Vorstellungen der alten Arier bezüglich der unterirdischen Kräfte, denen gegenüber, in der Symbolik des heiligen Kampfes, das sonnenhafte Prinzip der Ordnung mit seiner Miliz stand. Diese Erkenntnis und dieser metaphysische Dualismus sollen heute zu neuem Leben gerufen werden und unserer heroischen Berufung den letzten Sinn verleihen. Eine neue Front soll sich bilden und alle die zusammenfassen, die noch standhalten und Träger der Tradition sind. Aus fernen Zeiten klingt noch die suggestive Formel: Das Leben, wie ein Bogen; die Seele, wie ein Pfeil; das zu treffende Ziel: der höchste Geist. Sei dies das Losungswort des neuen Heiligen Krieges, das Prinzip eines unwiderstehlichen, heldischen und gleichsam metaphysischen Schwunges. Es ist kein Paradox: vielleicht nie sind unsere alten Mythen der letzten Entscheidung und der letzten Schlacht, der neu erwachenden Heldenschaar im Kampf gegen die einbrechende Dämonie der Massenwelt, die sonnenhafte Tradition der Tat und die Mystik des Sieges so intensiv aktuell gewesen, wie sie es in den kommenden Zeiten sein werden; in den Zeiten, die das gesamte europäisch-abendländische Schicksal gestalten werden.
